

# PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN TEMATIK BERBANTUAN CANVA UNTUK PESERTA DIDIK KELAS IV

Oleh  
**Maratul Qiftiyah**  
STIT Darul Fattah Bandar Lampung  
[maratulqiftiyah@gmail.com](mailto:maratulqiftiyah@gmail.com)

Diterima 12 Juli 2024, direvisi 25 September 2024, diterbitkan 1 Oktober 2024

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan e-modul pembelajaran tematik berbantuan canva, mengetahui kelayakan e-modul pembelajaran tematik berbantuan canva, mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap penggunaan e-modul pembelajaran tematik berbantuan canva. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Berdasarkan analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik yang dilakukan, maka diperoleh kesimpulan bahwa peserta didik membutuhkan e-modul pembelajaran yang peneliti kembangkan. E-modul pembelajaran tematik berbantuan canva divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. E-modul pembelajaran tematik diujicobakan pada 24 peserta didik kelas IV SDN 1 Sumber Agung. E-modul pembelajaran tematik dihasilkan melalui tahapan yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Hasil validasi oleh ahli materi dilakukan sebanyak dua kali, diperoleh skor keseluruhan sebesar 88% dengan kriteria “sangat valid”. Sedangkan hasil validasi oleh ahli media yang dilakukan sebanyak dua kali mendapatkan total skor sebesar 85% dengan kriteria “sangat valid”. Hasil uji coba dari angket respon peserta didik kelas IV berjumlah 24 memperoleh skor 83,5% masuk dalam kriteria “sangat praktis”, sedangkan hasil penilaian yang diberikan oleh pendidik mendapatkan nilai persentase rata-rata sebesar 90% dengan kriteria “sangat praktis”.

Kata kunci: e-modul, tematik, canva.

## Abstract

This research aims to find out how to develop canva assisted thematic learning e-modules, determine the feasibility of Canva assisted thematic learning e-modules, and determine the response of educators and students to the use of canva assisted thematic learning e-modules. This research is a type of research and development using the ADDIE model. Based on the analysis of the needs of educators and students, it was concluded that students need the e-learning modules that researchers have developed. Canva assisted thematic learning e-modules are validated by media experts and material experts. Thematic learning e-modules were tested on 24 class IV students at SDN 1 Sumber Agung. Thematic learning e-modules are produced through stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of validation by material experts were carried out twice, obtaining an

overall score of 88% with the criteria "very valid". Meanwhile, the results of validation by media experts which were carried out twice obtained a total score of 85% with the requirement "very valid". The results of the trial from the response questionnaire of 24 class IV students obtained a score of 83.5% which was included in the "very practical" criteria, while the assessment results given by educators obtained an average percentage score of 90% with the "very practical" criteria.

Keywords: e-module, thematic, canva.

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya adalah dialog dua arah antara guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung dalam proses pembelajaran. Pendidikan merupakan faktor penting dalam menghasilkan sumber daya manusia berkualitas yang mampu membangun bangsa (Asyari, 2020; Qiftiyah, 2023). Dunia pendidikan tidak lepas dari proses pembelajaran yang meliputi guru, peserta didik, dan lingkungan. Pendidikan profesi akan mampu mengembangkan dan membentuk karakter beradab suatu negara (K. Dewi, 2017; Fauzana Nelmi & Risda Amini, 2023). Pendidikan merupakan landasan yang membantu mengembangkan kemampuan peserta didik dan membekalinya dengan kemampuan memecahkan masalah, berkomunikasi, dan mengambil keputusan (Nurhidayat & Asikin, 2021). Pendidikan dikatakan bermutu apabila proses pendidikannya efektif dan peserta didik memperoleh pengalaman yang berarti bagi dirinya. Pendidikan yang berkualitas bersumber dari sistem perencanaan yang baik, bahan ajar (*good planning system*) dan sistem tata kelola yang baik (*good governance system*), guru yang baik/pintar dengan unsur pengajaran yang berkualitas (*good teacher*) (Sholihah & Maulida, 2020). Pendidikan yang berkualitas pasti akan menghasilkan generasi penerus bangsa yang berkualitas (Ramadhan & Santosa, 2023).

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi di era Revolusi Industri 4.0, peran teknologi semakin meluas ke berbagai bidang, termasuk pendidikan. Siapapun yang berperan dalam dunia pendidikan harus mampu menyeimbangkan dan mengikuti kemajuan teknologi. Guru dan instruktur tidak hanya harus melek teknologi, namun peserta didik juga harus mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Revolusi 4.0 menggabungkan teknologi cerdas yang menghubungkan berbagai bidang kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan. Guru harus mampu memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran di sekolah karena metode tradisional mulai ditinggalkan (Effendi & Wahidy, 2019). Meskipun beberapa teknologi yang digunakan dalam pendidikan, seperti penemuan kertas, komputer, televisi, dan mesin cetak, pada dasarnya tidak dirancang khusus untuk tujuan pendidikan, namun alat-alat tersebut jelas (Haris Budiman, 2017; Indriani & Qiftiyah, 2021; Rohmaini et al., 2020). Pembelajaran di abad ke-21 adalah era pembelajaran ditandai dengan berkembangnya informasi digital. Masyarakat dapat terhubung satu sama lain dengan mudah. Hal ini dianggap sebagai revolusi industri, khususnya di industri informasi. Oleh karena itu, tren pembelajaran harus disesuaikan untuk mencapai keterampilan yang dibutuhkan di abad ke-21. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa perubahan pola pikir dalam pembelajaran yang ditandai dengan perubahan kurikulum, media, dan teknologi.

Pembelajaran tematik terpadu merupakan proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, dan potensi keterampilan yang meningkatkan kemampuannya. Pembelajaran tematik menekankan pada penerapan konsep "learning by doing" dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjadi pelaku utama dalam proses pembelajaran (student center), kegiatan belajar

yang menyenangkan, dan media yang beragam. Pendekatan pembelajaran tematik terpadu sangat dipengaruhi oleh gagasan penerapan kurikulum interdisipliner. Ide tersebut diwujudkan sebagai jawaban atas adanya pengetahuan yang komprehensif dan sebagai akibat dari meningkatnya keberagaman pengetahuan dalam penelitian (Wijayanti et al., 2021). Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memadukan berbagai keterampilan pada berbagai topik. Topik mempunyai makna konsep inti yang berbeda-beda, sehingga konsep inti yang dipelajari peserta didik tidak bias. Dengan cara ini pembelajaran memberikan makna utuh kepada peserta didik yang tercermin dari beragamnya mata pelajaran yang tersedia (Setyo Adji Wahyudi et al., 2023). Pembelajaran tematik memberikan pembelajaran yang menjadikan kegiatan pembelajaran relevan dan bermakna bagi peserta didik dengan meningkatkan pengalaman dan pengetahuan mereka serta berkontribusi pada pemahaman mereka tentang dunia (Wiryani et al., 2021).

Menurut (Chairunisa & Zamhari, 2022; Handin & Nadziroh, 2020; Qiftiyah & Yanti, 2019), modul pembelajaran berbasis teknologi tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran abad 21 karena merupakan salah satu syarat untuk mengembangkan keterampilan belajar. Selain itu, agar dapat mengikuti perkembangan teknologi, peserta didik harus belajar bagaimana memanfaatkan teknologi secara tepat dan benar dalam kehidupan sehari-hari. Peran guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi pembelajaran, namun menjadi fasilitator, motivator, dan inspirasi bagi peserta didik dalam mencari dan menggunakan sumber belajar melalui kemajuan digital. Pembelajaran abad 21 harus mampu melahirkan generasi Indonesia yang mampu berhasil menavigasi kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupannya (Octalia et al., 2021). Ada lima unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran, antara lain tujuan, bahan ajar, metode, media, dan penilaian pembelajaran. Penggunaan modul pembelajaran hendaknya diperhatikan dalam setiap kegiatan pembelajaran. Namun kenyataannya masih sering diabaikan karena berbagai alasan seperti kurangnya partisipasi peserta didik sehingga menyebabkan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi. Sebagaimana penelitian tentang Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbantuan Cabri 3D Materi Kubus dan Balok untuk Peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 10 Padang (R. C. Dewi et al., 2023) menyatakan bahwa hasil akhir yang diperoleh dari ahli materi dengan persentase sebesar 94,64% dengan keterangan bahwa modul pembelajaran sangat valid setelah direvisi. Hasil akhir yang diperoleh dari ahli media dengan persentase sebesar 77,78% dengan keterangan bahwa modul pembelajaran valid setelah direvisi. Hasil akhir yang diperoleh dari uji coba produk oleh 1 orang guru matematika kelas IVIII dengan rata-rata persentase sebesar 87,50% dengan keterangan bahwa modul pembelajaran sangat praktis dan uji coba produk oleh 3 orang peserta didik kelas IVIII.1 dengan rata-rata persentase sebesar 87,50% dengan kriteria sangat praktis. Hasil ini menyimpulkan bahwa modul pembelajaran yang dikembangkan sudah layak digunakan pada pembelajaran matematika materi Kubus dan Balok.

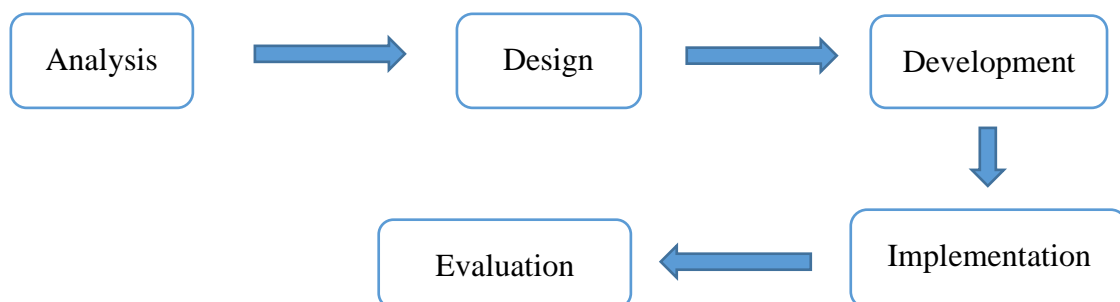
Selanjutnya penelitian tentang Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model Pembelajaran Discovery Learning pada Tema Energi dan Perubahannya Berbantuan Media Canva Peserta didik Kelas III SD Negeri 101791 Patumbak (N.T & Landong, 2024) menyatakan bahwa Hasil penelitian ini berupa produk buku pembelajaran yang bermanfaat untuk peserta didik. Produk ini harus diuji terlebih dahulu kualitasnya, terutama validitasnya, kepraktisan dan efektivitas. Menurut hasil analisis yang diperoleh selama pengujian khususnya: bahan ajar yang didukung aplikasi canva yang dikembangkan valid, bahan ajar yang dikembangkan sangat efektif untuk digunakan. Pengembangan produk berupa buku ajar melalui penemuan model pembelajaran memenuhi kriteria valid dengan memperoleh skor 4,5. Hal ini menyatakan bahwa bahan ajar menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan canva cocok untuk digunakan. Selanjutnya penelitian tentang

Pengembangan E-Modul Fisika Berbasis PBL Berbantuan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kemandirian Belajar Peserta Didik SMA (Rasyid & Yusman, 2024) menyatakan bahwa e-modul Fisika layak digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kemandirian belajar, e-modul Fisika meningkatkan keterampilan berpikir kritis dengan nilai N-Gain sebesar 0,73 pada kategori tinggi dan kemandirian belajar dengan nilai N-Gain sebesar 0,68 pada kategori sedang, e-modul Fisika praktis digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kemandirian belajar, dan e-modul Fisika efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kemandirian belajar.

Dari beberapa penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran dapat membantu dalam keefektifan proses kegiatan belajar mengajar. Penggunaan modul pembelajaran memiliki karakteristik tersendiri salah satunya adalah relatif murah. Pembuatan modul pembelajaran harus memperhatikan berapa biaya yang diperlukan dan dibuat sesuai dengan kebutuhan. Sejalan dengan pernyataan (Alfian et al., 2022) salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi ialah canva. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, buletin, dan lain sebagainya. Penggunaan modul pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi canva membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga bisa lebih dipahami oleh peserta didik, metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi aktivitas lainnya seperti mengamati, melakukan, dan menanyakan. Bertumpu pada permasalahan belum adanya modul pembelajaran yang terbuat dari aplikasi canva di SDN 1 Sumber Agung maka peneliti melakukan penelitian tentang “Pengembangan E-Modul Pembelajaran Tematik Berbantuan Canva untuk Peserta Didik Kelas IV”

## II. METODE

Penelitian dan pengembangan e-modul pembelajaran tematik menggunakan aplikasi canva menggunakan model ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu istilah yang sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan pembelajaran. Model ADDIE dalam penelitian ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Dick dan Carry yang memiliki beberapa tahapan, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*.



**Gambar 1. Desain Penelitian**

### III. PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti di SDN 1 Sumber Agung menghasilkan e-modul pembelajaran tematik menggunakan aplikasi canva yang telah divalidasi oleh para ahli, praktisi pendidikan serta telah dilakukan uji coba kepada peserta didik. Pengembangan e-modul pembelajaran tematik menggunakan aplikasi canva tersebut dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahap *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Produk yang dikembangkan telah melalui langkah-langkah sebagai berikut:

#### 1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Kegiatan tahap analisis adalah melakukan analisis mengenai perlunya inovasi pengembangan modul pembelajaran, kelayakan, berbagai kebutuhan pengembangan modul pembelajaran baru, sehingga produk yang diciptakan layak dan memenuhi persyaratan tujuan. Analisis yang diperlukan meliputi analisis kebutuhan peserta didik, analisis materi, dan analisis kurikulum. Hasil tahap analisis dibahas di bawah ini:

##### a. Analisis kebutuhan peserta didik

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV SDN 1 Sumber Agung diketahui bahwa peserta didik cenderung memiliki motivasi belajar yang rendah khususnya mata pelajaran tematik, hal ini dikarenakan peserta didik beranggapan bahwa modul pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran kurang menarik dan membosankan. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti melihat bahwa peserta didik kelas IV SDN 1 Sumber Agung lebih menyukai dan membutuhkan modul pembelajaran yang menarik.

##### b. Analisis materi

Analisis materi digunakan untuk menentukan materi dalam penelitian. Materi tematik dipilih karena dianggap peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi tersebut. Sehingga dianalisis kompetensi dasar dan indikator pembelajaran untuk memulai rancangan e-modul pembelajaran berbantuan aplikasi canva.

##### c. Analisis kurikulum

Hasil analisis kurikulum yang digunakan SDN 1 Sumber Agung adalah kurikulum 2013 (K13) dan materi yang dipilih dalam pengembangan modul pembelajaran sesuai dengan K13 adalah materi tematik.

#### 2. Tahap *Design* (Perancangan)

Setelah dilakukan penelitian awal dan pengumpulan informasi, tahap selanjutnya dilakukan tahap desain atau rancangan yang meliputi:

##### a. Rancangan e-modul pembelajaran tematik

Hasil penyusunan kerangka modul pembelajaran digunakan untuk acuan dalam mengembangkan isi dari keseluruhan modul pembelajaran dengan memperhatikan urutannya yang meliputi garis besar modul pembelajaran dan sistematika penyusunan materi (Prastowo, 2016). Adapun perencanaan awal e-modul pembelajaran tematik sebagai berikut:

1) Bagian sampul berjudul E-Modul Pembelajaran Tema Berbagai Pekerjaan

2) Bagian isi meliputi:

a) Kata pengantar

b) Kompetensi inti



- c) Kompetensi dasar
- d) Tujuan pembelajaran
- e) Materi
- f) Soal

3) Bagian akhir

Pada bagian akhir berisi rangkuman, informasi pengembang, dan sumber referensi.

b. Rancangan instrumen penelitian

Instrumen penelitian digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan peneliti. Instrumen penelitian berupa instrumen pengukuran kevalidan produk, kepraktisan produk, dan instrumen angket bagi peserta didik berdasarkan respon terhadap modul pembelajaran yang dikembangkan.

1) Instrumen untuk mengukur kevalidan produk

Instrumen untuk mengukur kelayakan produk dirancang menjadi dua yakni instrumen untuk mengukur kevalidan modul pembelajaran dalam bentuk lembar validasi ahli media, ahli materi, dan lembar kepraktisan e-modul pembelajaran berbantuan aplikasi canva. Masing-masing dari lembar mengukur kualitas validitas produk berdasarkan dari aspek isi, aspek kebahasaan, dan aspek desain cover serta isi modul pembelajaran.

2) Angket respon peserta didik

Angket peserta didik digunakan untuk mengetahui seberapa baik respon peserta didik pada modul pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Angket respon peserta didik diisi berdasarkan kemenarikan tampilan, desain, minat, bahasa, dan ketertarikan peserta didik terhadap e-modul pembelajaran tematik menggunakan aplikasi canva yang dikembangkan.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Setelah e-modul pembelajaran tematik dirancang, tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan. E-modul yang dikembangkan pada penelitian ini dibuat atau dirancang dengan menggunakan aplikasi canva. Pembuatan e-modul pembelajaran tematik menggunakan aplikasi canva ini menggunakan model pengembangan ADDIE.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahapan ini dilakukan setelah e-modul pembelajaran tematik menggunakan aplikasi canva divalidasi oleh para ahli. Pada tahap implementasi selanjutnya e-modul pembelajaran diujikan kepada pendidik tematik dan 24 peserta didik kelas IV SDN 1 Sumber Agung. Peneliti memperkenalkan secara langsung e-modul pembelajaran tematik menggunakan aplikasi canva yang peneliti kembangkan kepada pendidik dan 24 peserta didik. Kemudian setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan e-modul pembelajaran tematik menggunakan aplikasi canva yang sudah dikatakan valid oleh validator, maka peneliti juga memberikan lembar angket respon kepada peserta didik dan kepada pendidik. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan e-modul pembelajaran tematik menggunakan aplikasi canva yang peneliti kembangkan setelah melakukan proses pembelajaran.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi yang dimaksud adalah evaluasi dari tahap implementasi. Saran dan masukan kedua

validator, pendidik, dan peserta didik menjadi bahan evaluasi yang kemudian digunakan untuk memperbaiki e-modul pembelajaran tematik menggunakan aplikasi canva yang peneliti kembangkan.

### A. Hasil Validasi

Hasil validasi yang diperoleh dari para validator digunakan untuk mengetahui kevalidan produk yang peneliti kembangkan (Faudhani et al., 2023). Dalam penelitian ini, terdapat dua aspek yang divalidasi yaitu aspek materi dan aspek media. Sehingga pada tahap validasi melibatkan empat validator yaitu dua ahli materi dan dua ahli media. Hasil dari pada validator disajikan pada data berikut:

#### 1. Hasil validasi produk

##### a. Validasi ahli materi

Pada tahap ini validator memberikan saran dan masukan untuk perbaikan e-modul pembelajaran tematik menggunakan aplikasi canva yang peneliti kembangkan. Tahap validasi materi ini, validator memberikan penilaian dan saran serta masukan untuk perbaikan terhadap kekurangan e-modul pembelajaran berbantuan aplikasi canva. Pada penelitian ini ahli materi yang memvalidasi e-modul pembelajaran tematik menggunakan aplikasi canva adalah Ibu Dian Pratiwi, M.Pd. dan Ibu Sulamah, S.Pd. Tahapan validasi oleh ahli materi ini dilakukan untuk memperoleh hasil skor terhadap e-modul pembelajaran tematik menggunakan aplikasi canva yang kemudian dijelaskan pada tabel 1 berikut:

**Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Aspek Penilaian	Butir	Skor	
			Validator 1	Validator 2
1	Aspek isi	1	4	5
		2	4	4
		3	4	5
		4	5	4
		5	4	4
		6	4	5
		7	5	4
		8	4	5
		9	4	4
2	Aspek bahasa	10	5	5
<b>Jumlah</b>			<b>43</b>	<b>45</b>
<b>Jumlah Keseluruhan</b>			<b>86%</b>	<b>90%</b>
<b>Rata-rata</b>			<b>88%</b>	
<b>Kriteria</b>			<b>Sangat Valid</b>	

Tahapan validasi produk oleh ahli materi dilakukan dengan cara menganalisis produk. Persentase hasil validasi dihitung berdasarkan skor setiap jawaban dari ahli materi. Dalam penilaian ini terdapat 10 pernyataan dengan 2 aspek yaitu aspek isi dan aspek kebahasaan. Pada angket yang telah diberikan kepada ahli materi menggunakan 5 skala penilaian dan menggunakan skor maksimumnya yaitu 50 untuk mendapatkan jumlah persentase keseluruhannya. Dalam tahap penilaian oleh ahli materi, peneliti mendapatkan hasil validasi ahli materi dengan skor keseluruhan yaitu 88% dengan kriteria “sangat valid”.

## b. Validasi ahli media

Pada tahap ini validator memberikan saran dan masukan untuk perbaikan e-modul pembelajaran tematik yang peneliti kembangkan. Validasi media yang dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kekurangan tampilan produk yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, ahli media yang memvalidasi e-modul pembelajaran tematik menggunakan aplikasi canva adalah Bapak Irawandani, M.Pd. dan Bapak Apriyadi, S.Kom. Tahapan validasi oleh ahli media dilakukan untuk memperoleh hasil yang kemudian dijelaskan pada tabel 2 berikut ini:

**Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Media**

No	Aspek Penilaian	Butir	Skor	
			Validator 1	Validator 2
1	Kelayakan tampilan	1	4	4
		2	4	5
		3	4	4
2	Kelayakan penyajian	4	5	4
		5	4	4
		6	5	5
		7	4	4
		8	4	4
		9	4	4
		10	4	5
<b>Jumlah</b>			<b>42</b>	<b>43</b>
<b>Jumlah Keseluruhan</b>			<b>84%</b>	<b>86%</b>
<b>Rata-rata</b>			<b>85%</b>	
<b>Kriteria</b>			<b>Sangat Valid</b>	

Tahapan validasi produk oleh ahli media dilakukan dua kali dengan cara menganalisis data yang didapatkan. Persentase hasil validasi dihitung berdasarkan skor setiap jawaban dari ahli media. Dalam penilaian ini terdapat 10 pernyataan dengan 2 aspek yaitu aspek kelayakan tampilan dan aspek kelayakan penyajian. Pada angket yang telah diberikan kepada ahli media dengan 5 skala penilaian dan menggunakan skor maksimumnya yaitu 50 untuk mendapatkan jumlah persentase keseluruhannya. Dalam tahap penilaian oleh ahli media ini, peneliti mencari persentase tiap aspek dan persentase keseluruhan. Sehingga hasil validasi ahli media mendapatkan persentase keseluruhan skor yaitu 85% dengan kriteria “sangat valid”.

## 2. Hasil revisi produk

Pada tahap ini validator memberikan saran dan masukan demi lebih baiknya pengembangan modul pembelajaran berbantuan aplikasi canva. Dalam hal ini ada beberapa saran yang validator berikan kepada peneliti mengenai hasil produk yang nantinya akan peneliti gunakan dalam pembelajaran.

### a. Revisi dan saran ahli materi

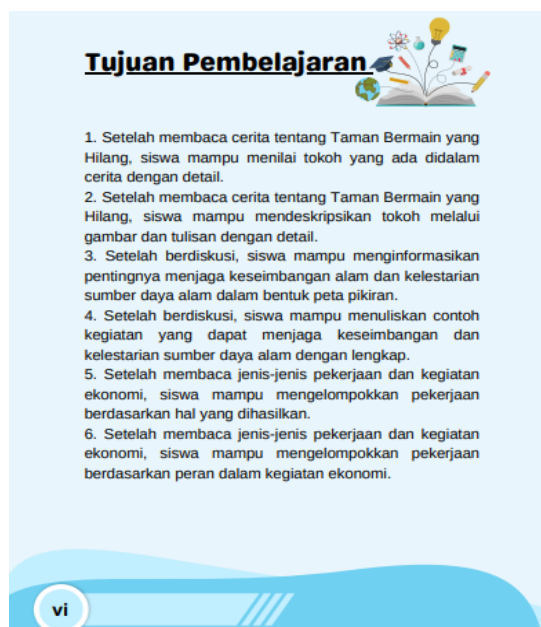
Dalam tahap validasi produk dilakukan oleh ahli materi. Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi mempunyai 2 aspek, yaitu aspek isi dan aspek bahasa dengan jumlah keseluruhan pertanyaan adalah 10 butir. Adapun saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media kepada peneliti yaitu sebagai berikut:



**Tabel 3 Saran dan Masukan Validator Ahli Materi**

Validator	Saran dan Masukan
Ibu Dian Pratiwi, M.Pd.	1. Tujuan pembelajaran belum sesuai dengan materi 2. Tambahkan materi tematiknya
Ibu Sulamah, S.Pd.	-

Hasil dari validasi oleh ahli materi yang memberikan saran serta masukan terhadap e-modul pembelajaran tematik menggunakan aplikasi canva yang peneliti kembangkan dan nantinya digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki e-modul pembelajaran tematik menggunakan aplikasi canva agar lebih baik serta dapat digunakan sebagai e-modul pembelajaran tematik. Berikut ini gambar produk yang sudah direvisi terkait tujuan pembelajaran:



**Gambar 2. Desain produk yang sudah direvisi**

#### **b. Revisi dan saran ahli media**

Dalam tahap validasi e-modul pembelajaran tematik menggunakan aplikasi canva dilakukan oleh ahli media. Penilaian yang dilakukan oleh ahli media ini mempunyai 2 aspek, yaitu aspek kelayakan tampilan dan aspek kelayakan penyajian dengan jumlah keseluruhan pertanyaan adalah 10 butir. Dalam proses validasi produk tersebut, ahli media tidak memberikan revisi atau saran perbaikan, untuk itu e-modul pembelajaran tematik menggunakan aplikasi canva dapat digunakan untuk tahapan selanjutnya.

## B. Hasil Uji Coba

### 1. Respon peserta didik

Produk e-modul pembelajaran tematik menggunakan aplikasi canva sudah divalidasi dan kemudian direvisi oleh peneliti dan dinyatakan layak oleh validator ahli materi dan ahli media. Dalam hal ini e-modul pembelajaran tematik menggunakan aplikasi canva diuji cobakan di SDN 1 Sumber Agung dengan uji coba kelompok kecil yaitu 24 peserta didik dan juga kepada pendidik mata pelajaran tematik. Uji coba ini dilakukan guna untuk mengetahui respon peserta didik dan respon pendidik terhadap modul pembelajaran berbantuan aplikasi canva, maka peserta didik diberi lembar penilaian yang berkaitan dengan penggunaan modul pembelajaran. Penilaian ini ditinjau dari aspek tampilan dan aspek teknis. Berikut merupakan hasil dari pengolahan data yang didapat dari angket respon peserta didik dengan uji coba kelompok kecil yang kemudian dianalisis dalam bentuk persentase, hasil analisis data disajikan pada pada tabel 4 berikut.

**Tabel 4 Hasil Lembar Penilaian Respon Peserta Didik**

No	Responden	Skor	Kriteria
1	Peserta Didik 1	45	Praktis
2	Peserta Didik 2	40	Praktis
3	Peserta Didik 3	38	Praktis
4	Peserta Didik 4	44	Sangat Praktis
5	Peserta Didik 5	39	Praktis
6	Peserta Didik 6	41	Sangat Praktis
7	Peserta Didik 7	40	Praktis
8	Peserta Didik 8	40	Praktis
9	Peserta Didik 9	43	Sangat Praktis
10	Peserta Didik 10	45	Sangat Praktis
11	Peserta Didik 11	40	Praktis
12	Peserta Didik 12	40	Praktis
13	Peserta Didik 13	41	Sangat Praktis
14	Peserta Didik 14	50	Sangat Praktis
15	Peserta Didik 15	42	Sangat Praktis
16	Peserta Didik 16	40	Praktis
17	Peserta Didik 17	46	Sangat Praktis
18	Peserta Didik 18	43	Sangat Praktis
19	Peserta Didik 19	43	Sangat Praktis
20	Peserta Didik 20	41	Sangat Praktis
21	Peserta Didik 21	37	Praktis
22	Peserta Didik 22	40	Praktis
23	Peserta Didik 23	43	Sangat Praktis
24	Peserta Didik 24	41	Sangat Praktis
<b>Total Skor</b>		<b>1002</b>	
<b>Persentase</b>		<b>83,5%</b>	
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Praktis</b>	

Berdasarkan hasil penelitian, penilaian terhadap hasil angket respon peserta didik yang telah dibagikan menunjukkan persentase 83,5% sehingga e-modul pembelajaran tematik menggunakan aplikasi canva memiliki kategori “Sangat Praktis”.

## 2. Respon pendidik

E-modul pembelajaran tematik menggunakan aplikasi canva tidak hanya diujikan kepada peserta didik saja, tetapi diujikan kepada pendidik mata pelajaran tematik juga, yaitu Ibu Suyati, S.Pd. Uji coba ini dilakukan guna untuk mengetahui respon pendidik terhadap e-modul pembelajaran tematik menggunakan aplikasi canva yang peneliti kembangkan. Untuk mengetahui respon pendidik terkait penggunaan e-modul pembelajaran, pendidik diberikan lembar penilaian yang berkaitan dengan penggunaan e-modul pembelajaran berbantuan aplikasi canva. Berikut merupakan hasil dari pengolahan data yang didapat dari angket respon pendidik dengan uji coba yang kemudian dianalisis dalam bentuk persentase, hasil analisis data tersebut disajikan pada pada tabel 5 berikut ini

**Tabel 5 Hasil Lembar Penilaian Respon Pendidik**

No	Aspek yang diamati	Skor
1	Kejelasan isi	5
2	Kejelasan informasi	5
3	Kemenarikan tampilan	4
4	Materi sederhana	4
5	Kemudahan penggunaan	4
6	Kesesuaian materi	5
7	Kesesuaian referensi	4
8	Bahasa mudah dimengerti	5
9	Nilai ekonomis	4
10	Kebermanfaatan	5
<b>Total</b>		<b>45</b>
<b>Persentase</b>		<b>90%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Praktis</b>

Pada tabel 5 diketahui bahwasannya hasil penilaian kepraktisan oleh pendidik mata pelajaran tematik memperoleh nilai dengan total skor 45 dari skor maksimal 50 dengan persentase 90% dan kriteria “sangat praktis”. Untuk itu dapat disimpulkan bahwa e-modul pembelajaran tematik menggunakan aplikasi canva yang dikembangkan sangatlah menarik dan mudah untuk digunakan.

## IV. SIMPULAN

Proses pengembangan e-modul pembelajaran tematik berbantuan aplikasi canva dikembangkan oleh peneliti berdasarkan tahapan-tahapan dalam model pengembangan ADDIE. Kevalidan e-modul pembelajaran tematik divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi oleh ahli materi dilakukan sebanyak dua kali, diperoleh skor keseluruhan sebesar 88% dengan kriteria “sangat valid”. Sedangkan hasil validasi oleh ahli media yang dilakukan sebanyak dua kali mendapatkan total skor sebesar 85% dengan kriteria “sangat valid”. Hasil uji coba dari angket respon peserta didik kelas IV berjumlah 24 memperoleh skor 83,5% masuk dalam kriteria “sangat praktis”, sedangkan hasil penilaian yang diberikan oleh pendidik mendapatkan nilai persentase rata-rata sebesar 90% dengan kriteria “sangat praktis”.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84. <https://doi.org/10.31599/jabdima.v5i1.986>
- Asyari, S. (2020). Supervisi Kepala Madrasah Berbasis Penilaian Kinerja sebagai Upaya Peningkatan Profesionalitas Guru. *JIEMAN: Journal of Islamic Educational Management*, 1(2). <https://doi.org/10.35719/jieman.v1i2.14>
- Chairunisa, E. D., & Zamhari, A. (2022). Development E-modul of History Learning Strategy to Improve Student Digital Literacy. *Jurnal Pendidikan Sejarah Criksetra*, 11(1), 84–96.
- Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 No.1.
- Dewi, R. C., Khairudin, K., Wahyuni, Y., & Fauziah, F. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbantuan Cabri 3D Materi Kubus dan Balok untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Padang. *Jurnal Equation: Teori Dan Penelitian Pendidikan Matematika*, 6(1), 58. <https://doi.org/10.29300/equation.v6i1.9046>
- Effendi, D., & Wahidy, D. A. (2019). Pemanfaatan Teknologi dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 125–129.
- Faudhani, Y., Faisal, Rangkuti, I., Tamba, R., & Simanihuruk, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Ispring Suite* pada Pembelajaran Tematik di Kelas III SDIT Hj. Fauziah Binjai Timur T.A. 2022/2023. *Jurnal Handayani*, 14(2), 169–181.
- Fauzana Nelmi, & Rida Amini. (2023). Bahan Ajar Berbasis Etnosains pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1140–1253. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6151>
- Handin, H., & Nadziroh, N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Tematik Muatan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Siswa Kelas III Se-Gugus 3 Sanden Bantul. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 6(2). <https://doi.org/10.30738/trihayu.v6i2.7961>
- Haris Budiman. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31–43.
- Indriani, M., & Qiftiyah, M. (2021). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Instant Assessment terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2). <https://doi.org/10.24042/terampil.v7i2.6373>
- N.T, A. R., & Landong, A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model Pembelajaran *Discovery Learning* pada Tema Energi dan Perubahannya Berbantuan Media Canva Siswa Kelas III SD Negeri 101791 Patumbak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09,

4304–4313.

- Nurhidayat, M. F., & Asikin, M. (2021). Bahan Ajar Berbasis STEM dalam Pembelajaran Matematika: Potensi dan Metode Pengembangan. *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 4, 298–302.
- Octalia, R. P., Rizal, N., Siswandari, H., Satrio, A., Jurusan, A., Matematika, P., Matematika, F., Ilmu, D., & Alam, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis *Game Challenges* untuk Meningkatkan *Computational Thinking* dalam Pembelajaran Mandiri sebagai Upaya Mewujudkan Merdeka Belajar. *Kumpulan Karya Tulis Ilmiah Tingkat Nasional 2021*, 1(1), 149–166.
- Prastowo, A. (2016). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Qiftiyah, M. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Terintegrasi dengan Ayat-Ayat Al Qur'an. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 5(2), 275–286. <https://doi.org/10.24042/terampil.v5i2.3703>
- Qiftiyah, M. (2023). *Muatan HOTS pada Pembelajaran Tematik Materi IPA Kelas 5 Sekolah Dasar*. 28–38.
- Ramadhan, W., & Santosa, S. (2023). Analisis Integrasi Nilai-Nilai Keislaman dalam Pembelajaran Ilmu Pendidikan Alam dan Sosial (IPAS) pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *El-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, 6(1), 1–12.
- Rasyid, A., & Yusman. (2024). Pengembangan E-Modul Fisika Berbasis Pbl Berbantuan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kemandirian Belajar Peserta Didik SMA. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 11(3), 36–55. <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pfisika/index%0A>
- Rohmaini, L., Netriwati, N., Komarudin, K., Nendra, F., & Qiftiyah, M. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Berbantuan Wingeom Berdasarkan Langkah Borg and Gall. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 5(2). <https://doi.org/10.25157/teorema.v5i2.3649>
- Setyo Adji Wahyudi, Mohammad Siddik, & Erna Suhartini. (2023). Analisis Pembelajaran IPAS dengan Penerapan Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(4), 1105–1113. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1296>
- Sholihah, A. M., & Maulida, W. Z. (2020). Pendidikan Islam sebagai Fondasi Pendidikan Karakter. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 12(01). <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v12i01.214>
- Wijayanti, H., Degeng, I. N., & Sitompul, N. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Learning pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(1), 26–35. <https://doi.org/10.17977/um039v6i12021p026>